

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUARTET CARD UNTUK
MENINGKATKAN PROSES DAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA
MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA KELAS V UPTD SD NEGERI 142
BARRU**

Ritha Tuken¹, Shasliani², Ayu Amanda³
^{1,2,3} PGSD Universitas Negeri Makassar

¹ritha.tuken@unm.ac.id, ²shasliani@unm.ac.id, ³amandaayu282@gmail.com,

ABSTRACT

The problem studied in this study is the low literacy issues of Pancasila Education in class V UPTD SD Negeri 142 Barru. This study aims to describe the use of Quintet Card literacy media in perfecting learning issues of Pancasila Education on the material of Indonesian Cultural Diversity in the class. This exploration uses a qualitative approach and the type of exploration used is Classroom Action Research (PTK) which is cyclical, this exploration includes the stages of planning, perpetration, observation, and reflection. The main focus of this exploration is to find out how the process and literacy issues of Pancasila Education using Quintet Card literacy media. The subjects in this study involved preceptors and 19 scholars of class V UPTD SD Negeri 142 Barru in the indeed semester of the 2023/2024 academy time, conforming of 12 boys and 7 girls. The data collection ways used were observation, tests, and attestation. Data were anatomized through data collection, data reduction, data donation, and conclusion delineation. The results showed an increase from cycle I to cycle II, where the test results increased from the qualification "Less" in cycle I to "Good" in cycle II. therefore, it can be concluded that the use of Quintet Card literacy media is effective in perfecting learning issues of Pancasila Education on the material of Indonesian artistic diversity for class V scholars of UPTD SD Negeri 142 Barru.

Keywords: quartet card, pancasila education, process and learning outcomes

ABSTRAK

Permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar pendidikan Pancasila di kelas V UPTD SD Negeri 142 Barru. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran Quartet card untuk meningkatkan proses dan hasil belajar pendidikan Pancasila materi keragaman budaya Indonesia di kelas V. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kegiatan kelas daur ulang/sirkulasi (PTK). Penelitian ini meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Fokus utama penelitian ini adalah mengungkap proses dan hasil pembelajaran pengajaran Pancasila dengan menggunakan media pembelajaran Quartet card. Subyek penelitian ini adalah guru dan siswa (terdiri dari 12 laki-laki dan 7 perempuan) kelas V UPTD SD Negeri 142 Barru semester genap

tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 19 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Data dianalisis melalui pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil belajar menunjukkan adanya peningkatan dari Siklus I ke Siklus II, dengan nilai ujian meningkat dari kualifikasi kurang pada Siklus I menjadi kualifikasi baik pada Siklus II. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quartet card efektif meningkatkan proses dan hasil belajar Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Indonesia pada siswa UPTD Kelas V SD Negeri 142 Barru.

Kata Kunci: *quartet card, pendidikan pancasila, proses dan hasil belajar*

A. Pendahuluan

Pembelajaran di sekolah dasar hendaknya berfokus pada blended learning berbasis inovasi, kreativitas dan kesenangan untuk menciptakan pola pembelajaran yang lebih baik. (Aini, 2019). Pendidikan Pancasila merupakan bidang akademik yang bertujuan untuk mendidik manusia berakhlak mulia dan memiliki pemahaman yang mendalam tentang kehidupan dalam kerangka bangsa dan masyarakatnya (Kristiono, 2017).

Kondisi di lapangan menunjukkan bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar kurang ideal karena proses pembelajaran seringkali tidak dijalankan dengan semestinya. Banyak siswa kehilangan minat pada pelajaran ini. Ekspresi siswa yang tampak bosan, jenuh, dan sikap pasif selama pelajaran berlangsung menjadi tanda. Penyebabnya adalah

penyajian yang monoton di mana pembelajaran didominasi oleh penjelasan guru dan penekanan pada hafalan materi. Pendidikan Pancasila sering dianggap sebagai pelajaran yang hanya membutuhkan hafalan dan cenderung membosankan, serta kurangnya motivasi siswa untuk belajar dengan giat. Selain itu, kemampuan dalam menjelaskan materi perlu dioptimalkan karena media pembelajaran jarang digunakan oleh guru. Tentunya, hasil belajar siswa terdampak oleh hal tersebut.

Hasil observasi menunjukkan bahwa selain kelemahan pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, hasil belajar siswa juga belum memenuhi harapan. Nilai rata-rata siswa masih mencapai 67,5 atau di bawah 75, serta Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) hanya dicapai oleh 35% siswa. Sebaliknya, standar minimal akademik sesuai

KKTP yang ditentukan belum dicapai oleh 65% siswa.

Pembelajaran konvensional cenderung mengakibatkan siswa kurang berminat dan termotivasi, sehingga hasil belajarnya menurun. Untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar, media dan alat lain yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa secara efektif dibutuhkan oleh guru (Israwaty & Yulia, 2019). Penggunaan media pembelajaran oleh guru sebagai alat untuk menyampaikan informasi kepada siswa masih minim, sebagian guru masih menggunakan media konvensional berupa buku cetak, buku pedoman guru dan siswa, serta papan tulis. Pada dasarnya, penggunaan media yang tepat akan membuat pembelajaran lebih mudah bagi siswa. Anda. penyampaian materi oleh guru hanya berupa penjelasan materi lalu menjawab soal-soal, sehingga siswa menghadapi kesulitan memahami konsep yang dipelajari.

Untuk mewujudkan pembelajaran mata pelajaran pendidikan Pancasila yang efektif di sekolah, guru dapat memperkenalkan berbagai alternatif. Salah satu kemungkinannya adalah dengan menggunakan media pembelajaran

yang sesuai, misalnya berupa *quartet card*. Penggunaan media *quartet card* tidak hanya dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan membaca, tetapi juga untuk membantu siswa mengingat materi dengan lebih baik. Menurut Sulastri, dkk (2020) pemilihan media *quartet card* ini Hal ini didasarkan pada gagasan bahwa gambar, media visual, menjadi lebih mudah diakses oleh siswa dan penggunaannya tidak tergantung pada listrik. Kelebihan lain dari media ini adalah tidak memerlukan alat bantu presentasi lainnya. Media ini juga unik dan cocok dengan gaya belajar siswa sekolah dasar, yang cenderung belajar selayaknya bermain. Jadi, permainan yang menarik dan mendidik Siswa dapat bermain kapan saja, di mana saja.

Literatur tentang penggunaan *quartet card* dalam pembelajaran di sekolah dasar telah dikaji oleh peneliti sebelumnya untuk mencari sumber referensi awal. Implementasi media *quartet card* pada mata pelajaran IPS oleh Setiyorini dan Abdullah, (2013) menunjukkan bahwa efektivitas keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran mampu dioptimalkan oleh media ini, yang pada akhirnya

dapat meningkatkan pencapaian akademik mereka.

B. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Ma'Budah, (2020), Penelitian kualitatif merupakan model penelitian dengan prosedur dan metode yang sangat spesifik, berdasarkan teori korespondensi sebagai acuan kebenaran ilmiah dan menghargai keberagaman data lapangan tanpa kecenderungan menggeneralisasi. Metode penelitian deskriptif kualitatif fokus pada pengumpulan dan analisis data sesuai dengan temuan penelitian.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan Robyn Mc Taggart. Menurut Soesatyo dkk (2017), model ini merupakan pengembangan lebih lanjut dari konsep awal Kurt Lewin, dimana komponen tindakan dan observasi digabungkan menjadi satu kesatuan sehingga merupakan suatu kegiatan yang keduanya dilakukan secara bersamaan. Saat membuat

rencana, Kemmis menggunakan sistem refleksi spiral: merencanakan, bertindak, mengamati, merefleksikan, dan kemudian merencanakan kembali untuk mengatasi masalah.

Subyek penelitian ini adalah guru dan siswa Kelas V Desa Kupa, kecamatan Mallusetasi, Kabupaten Barru yang terdiri dari 1 orang guru dan Siswanya berjumlah 19 orang, 12 laki-laki dan 7 perempuan. Tujuannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan Media Pembelajaran *quartet card* materi keragaman budaya Indonesia.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam beberapa siklus. Setiap siklus merupakan rangkaian yang saling berhubungan yang mengandung beberapa fase. Pada setiap siklus dilakukan observasi dan refleksi untuk mengevaluasi hasil tindakan yang dilakukan. Jika dari hasil peninjauan ternyata tujuan belum tercapai atau indikator keberhasilan belum terpenuhi, maka penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya yang dimulai dengan perencanaan, pengambilan tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus berikutnya memperbaiki kesalahan

dan kelemahan siklus sebelumnya. Jika tujuan tercapai pada siklus berikutnya, maka penelitian dianggap berhasil dan siklus berakhir.

Berikut langkah-langkah penggunaan media pembelajaran *quartet card* menurut (Fitri Lintang & Ulfatun Najicha, 2022):

- 1) Setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang.
- 2) Salah satu anggota kelompok mengacak dan membagikan kartu pada setiap pemain, masing-masing pemain mendapatkan 4 buah kartu dan sisanya diletakkan di tengah-tengah area permainan.
- 3) Permainan dilakukan secara beriringan. Salah satu pemain bertanya kepada pemain bertanya kepada pemain lain tentang topik dan sub topik pada pemain lawan yang dipilih. Jika kartu yang ditanyakan ada, maka pemain lawan harus menyerahkan kartu tersebut.
- 4) Jika topik dan subtopik yang diminta tidak ada, maka pemain yang bertanya harus mengambil 1 buah kartu dari tumpukan yang ada. Begitupun dengan pemain selanjutnya hingga permainan selesai.

- 5) Pemain yang banyak mengumpulkan 4 buah kartu dalam topik yang sama adalah pemenangnya

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui teknik observasi, tes, dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar observasi proses aktivitas guru dan siswa serta lembar tes penilaian pilihan ganda yang terdiri dari 10 soal dan 4 pilihan jawaban. Data dianalisis menggunakan metode analisis data kualitatif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman. (Sulastri, dkk 2020) menyatakan bahwa teknik analisis dalam penelitian kualitatif terdiri dari empat langkah: (1) Data dikumpulkan, (2) Data direduksi, (3) Data disajikan, dan (4) Kesimpulan.

Indikator keberhasilan belajar siswa dianggap berhasil apabila mencapai $\geq 76\%$ keseluruhan dari jumlah siswa telah mencapai KKTP ≥ 75 . Peneliti menentukan indikator keberhasilan melalui analisis kualitatif menggunakan teknik kategorisasi adaptasi dari Djamarah & Zain (2014).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penggunaan media pembelajaran *quartet card* pada mata

pelajaran pendidikan Pancasila dilakukan. Pada fase ini, data observasi yang diperoleh dari guru dan siswa selama proses pembelajaran disajikan oleh peneliti.

a. Siklus I (Pertemuan I dan II)

Berdasarkan data observasi aktivitas mengajar guru pada Siklus I, Sesi I dan II, dari lima aspek kegiatan, guru menerapkan 11 dari 15 indikator yang ada, dengan tingkat keberhasilan dinilai sebesar 73,33% yang termasuk dalam kategori cukup (C). Data aktivitas siswa juga berada pada kategori cukup (C) dengan persentase sebesar 68,42%. Hasil belajar siswa pada Siklus I (pertemuan 1 dan 2) dapat dinilai dari hasil akhir. Berdasarkan data yang diperoleh, diketahui bahwa pada Siklus I terdapat 10 siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP), yaitu 75 siswa dan 9 siswa yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan.

b. Siklus II (Pertemuan I dan II)

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru selama proses pembelajaran, guru menerapkan 13 dari 15 indikator yang diharapkan pada pertemuan pertama, dan tingkat implementasi sebesar 86,66% tergolong baik (B). Berdasarkan

penjelasan hasil observasi, media pembelajaran digunakan dalam proses aktivitas belajar siswa pada pertemuan pertama mencapai kategori Cukup (C) dengan persentase sebesar 75,43% pada pertemuan pertama. Pada pertemuan kedua hasil observasi proses pembelajaran dan aktivitas guru menunjukkan bahwa 14 dari 15 indikator sudah dilaksanakan guru pada pertemuan kedua. Tingkat keterlaksanaan mencapai 89,99% dan tergolong baik (B). Dapat disimpulkan bahwa proses bimbingan guru pada siklus II dikatakan berhasil, karena proses dianggap berhasil apabila mencapai kriteria keberhasilan kategori “baik” (B). Berdasarkan uraian hasil observasi proses aktivitas belajar siswa menggunakan media pembelajaran *Quartet card* pada pertemuan kedua tercapai kategori baik (B) sebesar 83,15%. Hasil belajar siswa Siklus II akan ditentukan melalui tes akhir. Berdasarkan data yang diperoleh terlihat bahwa pada Siklus II terdapat 16 siswa yang memenuhi kriteria tercapainya tujuan pembelajaran, dan 3 siswa yang tidak memenuhi kriteria. Oleh karena itu pembelajaran dihentikan dan Siklus II dinyatakan berhasil.

D. Pembahasan

Penelitian dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah penggunaan media pembelajaran *quartet card* menurut (Fitri Lintang & Ulfatun Najicha, 2022).

Penggunaan media pembelajaran *Quartet card* menjadikan pembelajaran lebih beragam dan meningkatkan hasil belajar serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Hardhita (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media permainan kuartet ini secara langsung melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif dan fokus pada apa yang diajarkan guru. Selain itu, antusiasme siswa terhadap permainan dan keinginan untuk menang meningkatkan motivasi siswa untuk mendalami konten yang disajikan.

Peneliti dan guru kelas V menemukan bahwa dengan menggunakan media *Quartet card*, siswa dapat lebih fokus belajar dan memahami konsep dengan lebih baik. Hal ini sesuai dengan manfaat *Quartet card* karya Isania dkk. (2023), yaitu topik yang diberikan disederhanakan dan disajikan dengan cara yang

mudah dipahami sehingga membantu siswa lebih mudah mengingat pelajaran. Karena permainannya membutuhkan strategi, Media *Quartet card* juga dapat melatih kemampuan kognitif. Bermain *Quartet card* akan membuat siswa lebih aktif, meningkatkan minat belajar, dan membuat suasana belajar menjadi lebih nyaman.

Siklus tahap pertama dilaksanakan dalam dua sesi, dengan tes pada akhir sesi kedua untuk menilai hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil pelaksanaan Sesi 1 dan Sesi 2 Siklus I, tingkat penggunaan media pembelajaran *Quartet card* dalam kegiatan mengajar guru sebesar 73,33%, dan aktivitas belajar siswa pada siklus tersebut berada pada kategori cukup (C) dengan persentase 65,61% pada sesi pertama dan berada pada kategori cukup (C) dengan persentase 68,42% pada sesi kedua. Kekurangan ini diduga disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran langkah pada *Quartet card* yang belum optimal sehingga memerlukan perbaikan pada Siklus II.

Pada Siklus II peneliti memperbaiki kekurangan pada Siklus I. Peningkatan tersebut antara lain

meningkatkan partisipasi siswa dalam desain pembelajaran, membimbing siswa dalam bermain *Quartet card*, menguasai materi pelajaran, dan terlibat dengan LKK. Hasilnya, pengajaran guru dengan menggunakan media pembelajaran *Quartet card* dinilai baik (B). Pada pertemuan pertama, guru menerapkan 13 dari 15 indikator, dan pada pertemuan kedua, guru menerapkan 14 dari 15 indikator, dengan tingkat implementasi sebesar 89,99%. Aktivitas belajar siswa pun meningkat, yaitu 83,15% mencapai kualifikasi Baik (B) pada Pertemuan II dibandingkan 75,43% pada Pertemuan I.

Berdasarkan hasil observasi kelas yang dilakukan guru, observasi aktivitas siswa, dan peningkatan hasil belajar siswa dari Siklus I ke Siklus II, peneliti mengatakan bahwa keberhasilan penggunaan media pembelajaran *Quartet card* dapat meningkatkan proses pembelajaran terbukti. Hasil Pendidikan Pancasila Materi keragaman budaya Indonesia pada Siswa UPTD Kelas V SD Negeri 142 Barru. Senada dengan pendapat Sulastri dkk, (2020) penerapan media pembelajaran *Quartet card* di sekolah ini dapat meningkatkan proses

pembelajaran dan hasil belajar. Kelebihan *Quartet card* adalah siswa lebih mudah mengingat apa yang telah dipelajari karena sudah mempelajarinya. Buku yang disusun dengan cara ini akan membuat Kuartet - Permainan Kartu aktif bagi siswa, menggugah minat, dan Buatlah suasana belajar menjadi menarik. Selain itu, karena bermain memerlukan strategi dan mempengaruhi hasil belajar siswa, maka Media *Quartet card* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa baik secara kognitif maupun fisik.

E. Kesimpulan

Penggunaan media pembelajaran *quartet card* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya Indonesia di kelas V UPTD SD Negeri 142 Barru dapat meningkatkan proses pembelajaran siswa. Hal ini terlihat dari hasil observasi yang menunjukkan adanya peningkatan aktivitas guru dan pembelajaran siswa selama proses pembelajaran.

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Indonesia di Baru dapat ditingkatkan dengan menggunakan Media Pembelajaran

Quartet card. Hal ini juga terlihat dari hasil tes penilaian yang menunjukkan bahwa hasil belajar mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.

Adapun saran perbaikan ke dapn, disarankan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Quartet card* sebagai alternatif sarana pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan Pancasila, dll. Guru dan siswa perlu menggunakan waktunya secara efisien agar tujuan pembelajaran dapat berhasil tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitri Lintang, F. L., & Ulfatun Najicha, F. (2022a). Nilai-Nilai Sila Persatuan Indonesia dalam Keberagaman Kebudayaan Indonesia. *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(1), 79–85. <https://doi.org/10.33061/jgz.v11i1.7469>
- Hardhita, R. S. (2022). Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Pancasila pada Mata Pelajaran Ppkn untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Penerapan Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-Hari. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 120–127. <https://doi.org/10.26740/eds.v6n2.p120-127>
- Israwaty, I. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Yang Kreatif, Efektif dan Menarik pada Guru Sekolah Dasar di SD Negeri 35 Pare-Pare. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*. Makassar: UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR.
- Kristiono, N. (2017). Penguatan Ideologi Pancasila di Kalangan Mahasiswa Universitas Negeri Semarang. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS dan PKN*. 2(2).
- Setiyorini, I., & Abdullah, M. H. (2013). Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet pada Mata Pelajaran IPS untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 01(2)
- Isnania, H., Narulita, E., & Rusdianto. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Siswa SMP dalam Pembelajaran IPA. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 13(1), 39–46. <https://doi.org/10.24929/lensa.v13i1.295>
- Ma'Budah, M. 2022. Upaya Guru dalam Membentuk Sikap Disiplin Anak pada Pembelajaran Jarak Jauh di TK Gemilang Kelurahan Cempaka Putih Kecamatan Ciputat Timur Kota Tangerang Selatan. *Skripsi*. Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Soesatyo, Y., Tjipto Subroto, W., Canda Sakti, N., Edwar, M., & Trisnawati, N. (2017). Pelatihan Penulisan Proposal Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Bagi Guru Ekonomi Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (JPMM)*, 1(2), 162–178.

<https://doi.org/10.21009/JPMM.001.2.02>

Sulastri, H. M., Saleh, Y. T., & Sunanih, S. (2020). Pengaruh Media Kartu Kuartet terhadap Kemampuan Membaca Siswa dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 486. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.26874>.